

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Донецкий государственный университет»

Экономический факультет
Кафедра дизайна и art-менеджмента

УТВЕРЖДАЮ
проректор

_____ П.А. Машаров
«16» апреля 2026 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Укрупненная группа направлений подготовки	54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств
Программа высшего образования	Программа бакалавриата
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) образовательной программы	Графический дизайн
Квалификация	Бакалавр
Форма обучения	Очная, очно-заочная

Рабочая программа адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Донецк 2026

Рабочая программа дисциплины «**Компьютерные технологии в дизайне**» для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (Профиль: Графический дизайн), составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015 (с изм. и доп.), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры от 06 апреля 2021 г. № 245 (с изм. и доп.), в соответствии с учебным планом, утвержденным Ученым советом ФГБОУ ВО «ДонГУ» для набора 2026 года.

Разработчик:

старший преподаватель кафедры дизайна и art-менеджмента

А.О. Радионов

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры дизайна и art-менеджмента
Протокол от 08.04.2026 г. № 8в

Заведующий кафедрой

А. В. Трошкин

СОГЛАСОВАНО:

Декан экономического факультета
10.04.2026 г.

Ю. Н. Полшков

Учебно-методическая комиссия экономического факультета
Протокол от 10.04.2026 г. № 8
Председатель

Е. Н. Стрелина

Руководитель основной профессиональной образовательной программы,
канд. пед. наук, доцент
10.04.2026 г.

А. В. Трошкин

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Требования к предварительной подготовке обучающихся, предшествующие и сопутствующие дисциплины, на которых основывается изучение данной:

дисциплины программы бакалавриата: «Информационные технологии и инструменты программирования», «Компьютерная графика».

1.2. Дисциплины, курсовые работы и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:

«Основы производственного мастерства», «Проектирование в дизайне», «Портфолио», «Веб-дизайн», «Технологии полиграфии и упаковки», «Мультимедиа технологии в графическом дизайне»; выпускная квалификационная работа.

2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Общая характеристика

Наименование показателя	Значение показателя
Название образовательной программы	54.03.01 Дизайн (Направленность (профиль): Графический дизайн)
Шифр и название в соответствии с учебным планом	Б1.Б.М5.2 «Компьютерные технологии в дизайне»
Часть образовательной программы	Базовая часть
Количество зачетных единиц / всего часов	15,5/558

В случае предъявления от обучающегося или его родителя (законного представителя) заявления на обучение по адаптированной образовательной программе высшего образования, подкрепленного заключением психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК) или медико-социальной экспертизы (МСЭ) с рекомендациями создания индивидуальной программы реабилитации и абилитации (ИПРА), данная рабочая программа может быть адаптирована с учетом индивидуальных особенностей здоровья обучающегося.

2.2. Распределение часов по формам и периодам обучения

Форма обучения	курс	семестр	Общее количество часов					Форма контроля
			лекционных	лабораторных	практических	самостоятельной работы + контроль	всего	
Очная	2	3	0	68	0	76	144	зачет
	2	4	0	96	0	48	144	экзамен
	3	5	0	60	0	84	144	экзамен
	3	6	0	64	0	62	126	экзамен
Всего			0	288	0	270	558	
Очно-заочная	2	3	0	22	0	122	144	зачет
	2	4	0	22	0	122	144	экзамен
	3	5	0	22	0	122	144	экзамен

	3	6	0	20	0	106	126	экзамен
Всего				86	0	472	558	

3. ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ

Овладение студентами прочными знаниями в области компьютерных технологий в дизайне, формирование умений и навыков визуализации образов проектируемых объектов

4. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ КОМПОНЕНТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ, ИХ ИНДИКАТОРЫ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

4.1. Компетенции

Тип задач профессиональной деятельности: проектный.

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикаторы компетенций

Компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Применяет информационно-коммуникационные технологии в дизайн-проектировании	ОПК-6.1.1 (Знает): принципы функционирования современного программного обеспечения, методы работы с растровой и векторной графикой, форматы графических данных и требования к предпечатной подготовке. ОПК-6.1.2 (Умеет): использовать базовый инструментарий растровых и векторных графических редакторов для создания высококачественного визуального контента. ОПК-6.1.3 (Владеет): практическими навыками комплексной визуализации проектных идей, технологиями веб-проектирования, автоматизации рутинных процессов, создания анимационных файлов и интерактивного UI/UX-дизайна.

5. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Темы	Краткое содержание темы
3 семестр	
Раздел 1. Растровые технологии в проектной деятельности	
Тема 1. Технические и программные средства подготовки проектной документации	1. Создание и редактирование стилей в текстовых процессорах. 2. Основные средства оформления и форматирования проектной документации

Темы	Краткое содержание темы
Тема 2. Приёмы работы с растровыми изображениями	1. Инструментальные возможности редактора растровой графики. Работа с инструментами ретуширования. Реставрация и ретуширование фотографий. 2. Работа со слоями. Маски и обтравочные маски. Инструменты выделения. Выполнение фотоманипуляций с фотографиями и их фрагментами
Раздел 2. Методы работы с растровыми изображениями	
Тема 3. Приёмы стилизации и обработки растровых изображений	1. Работа с фильтрами, инструментами коррекции и корректирующими слоями. Художественная стилизация фотографий. Имитация художественных техник. 2. Коррекция и видоизменение изображений
Тема 4. Создание и редактирование текста в программах растровой графики	1. Работа с инструментом Текст. Выделение и редактирование текста. Стилизация текста, применение эффектов
4 семестр	
Раздел 1. Создание и обработка векторных изображений	
Тема 5. Интерфейс и основные возможности программ векторной графики. Создание и обработка векторных объектов	1. Работа с инструментом Перо. Выполнение отрисовки векторных объектов. 2. Приёмы рисования и трансформирования объектов. Создание орнаментальных композиций
Тема 6. Работа с текстом в программах векторной графики	1. Типы текста. Ввод текста. Оформление символов текста. Трансформация текста. Форматирование текста. Преобразование текста в кривые. 2. Приёмы стилизации и видоизменения текстовых надписей
Тема 7. Приёмы стилизации и обработки изображений в векторной графике	1. Оработка приёмов стилизации растровых изображений инструментами векторной графики
Раздел 2. Создание полиграфической продукции	
Тема 8. Основные инструменты и методы отрисовки полиграфической продукции.	1. Оработка приёмов и методов отрисовки полиграфической продукции и её элементов. Размещение текста и изображений, общее композиционное решение
5 семестр	
Раздел 1. Дополнительные возможности редакторов растровой графики	
Тема 9. Визуальное представление результатов проектной деятельности	1. Принципы использования макетов. Создание макетов для демонстрации элементов фирменного стиля. Размещение изображений на плоскостных и объёмных поверхностях
Тема 10. Средства автоматизации работы в растровых редакторах	1. Операции. Методы создания автоматической последовательности команд для многократного использования.

Темы	Краткое содержание темы
	2. Автоматизация обработки, объединения фотографий «photomerge»
Тема 11. Работа с анимацией	1. Технологии создания анимации средствами редакторов растровой графики. Покадровая анимация. Лента времени
Раздел 2. Дополнительные возможности редакторов векторной графики	
Тема 12. Векторное исполнение проектной графики	1. Отрисовка персонажей, бытовых предметов, элементов окружающей среды. 2. Выполнение чертежей: ортогональные проекции, аксонометрия, перспектива
6 семестр	
Раздел 1. Основные понятия визуальных коммуникаций	
Тема 13. Технические и программные средства визуализации информации в интернет-среде	1. Понятие визуальной коммуникации, объекты и средства визуальной коммуникации. Требования к визуализации информации. 2. Современные редакторы визуального представления информации. Приложения и онлайн-ресурсы для визуализации информации. 3. Интерактивная онлайн-презентация. QR-код. Облако тегов. Ментальная карта
Раздел 2. Средства разработки визуальных коммуникаций	
Тема 14. Визуальное представление информации в интернет-среде	1. Методы, средства и формы визуального представления информации, дизайн-идеи или проекта. Этапы процесса визуализации информации. 2. Временная лента. Онлайн-инфографика. Интерактивная графика. Визуальная история

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Форма обучения – очная, курс – 2, семестр – 3

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Растровые технологии в проектной деятельности					
Тема 1. Технические и программные средства подготовки проектной документации	0	14	0	12	26
Тема 2. Приёмы работы с растровыми изображениями	0	20	0	18	38
Итого по разделу 1	0	34	0	30	64
Раздел 2. Методы работы с растровыми изображениями					
Тема 3. Приёмы стилизации и обработки растровых изображений	0	28	0	26	54
Тема 4. Создание и редактирование текста в программах растровой графики	0	6	0	6	12
Итого по разделу 2	0	34	0	32	66
Всего за семестр	0	68	0	62	130

6.2. Форма обучения – очная, курс – 2, семестр – 4

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Создание и обработка векторных изображений					
Тема 5. Интерфейс и основные возможности программ векторной графики. Создание и обработка векторных объектов	0	30	0	28	58
Тема 6. Работа с текстом в программах векторной графики	0	8	0	8	16
Тема 7. Приёмы стилизации и обработки изображений в программах векторной графики	0	10	0	10	20
Итого по разделу 1	0	48	0	46	94
Раздел 2. Создание полиграфической продукции					
Тема 8. Основные инструменты и методы отрисовки полиграфической продукции	0	48	0	44	92
Итого по разделу 2	0	48	0	44	92
Всего за семестр	0	96	0	90	186
Всего за курс	0	164	0	152	316

6.3. Форма обучения – очная, курс – 3, семестр – 5

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Дополнительные возможности редакторов растровой графики					
Тема 9. Визуальное представление результатов проектной деятельности	0	10	0	10	20
Тема 10. Средства автоматизации работы в растровых редакторах	0	10	0	8	18
Тема 11. Работа с анимацией	0	10	0	10	20
Итого по разделу 1	0	30	0	28	58
Раздел 2. Дополнительные возможности редакторов векторной графики					
Тема 12. Векторное исполнение проектной графики	0	30	0	30	60
Итого по разделу 2	0	30	0	30	60
Всего за семестр	0	60	0	58	118

6.4. Форма обучения – очная, курс – 3, семестр – 6

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Основные понятия визуальных коммуникаций					
Тема 13. Технические и программные средства визуализации информации в интернет-среде	0	32	0	30	62
Итого по разделу 1	0	32	0	30	62
Раздел 2. Средства разработки визуальных коммуникаций					
Тема 14. Визуальное представление информации в интернет-среде	0	32	0	30	62
Итого по разделу 2	0	32	0	30	62
Всего за семестр	0	64	0	60	124
Всего за курс	0	124	0	118	242

Всего по компоненту ООП	0	288	0	270	558
--------------------------------	----------	------------	----------	------------	------------

6.5. Форма обучения – очно-заочная, курс – 2, семестр – 3

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Растровые технологии в проектной деятельности					
Тема 1. Технические и программные средства подготовки проектной документации	0	4	0	22	26
Тема 2. Приёмы работы с растровыми изображениями	0	8	0	30	38
Итого по разделу 1	0	12	0	52	64
Раздел 2. Методы работы с растровыми изображениями					
Тема 3. Приёмы стилизации и обработки растровых изображений	0	8	0	46	54
Тема 4. Создание и редактирование текста в программах растровой графики	0	2	0	10	12
Итого по разделу 2	0	10	0	56	66
Всего за семестр	0	22	0	108	130

6.6. Форма обучения – очно-заочная, курс – 2, семестр – 4

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Создание и обработка векторных изображений					
Тема 5. Интерфейс и основные возможности программ векторной графики. Создание и обработка векторных объектов	0	8	0	50	58
Тема 6. Работа с текстом в программах векторной графики	0	1	0	15	16
Тема 7. Приёмы стилизации и обработки изображений в программах векторной графики	0	5	0	15	20
Итого по разделу 1	0	14	0	80	94
Раздел 2. Создание полиграфической продукции					
Тема 8. Основные инструменты и методы отрисовки полиграфической продукции	0	8	0	84	92
Итого по разделу 2	0	8	0	84	92
Всего за семестр	0	22	0	164	186
Всего за курс	0	44	0	272	316

6.7. Форма обучения – очно-заочная, курс – 3, семестр – 5

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Дополнительные возможности редакторов растровой графики					
Тема 9. Визуальное представление результатов проектной деятельности	0	4	0	16	20
Тема 10. Средства автоматизации работы в растровых редакторах	0	2	0	16	18

Тема 11. Работа с анимацией	0	4	0	16	20
Итого по разделу 1	0	10	0	48	58
Раздел 2. Дополнительные возможности редакторов векторной графики					
Тема 12. Векторное исполнение проектной графики	0	12	0	48	60
Итого по разделу 2	0	12	0	48	60
Всего за семестр	0	22	0	96	118

6.8. Форма обучения – очно-заочная, курс – 3, семестр – 6

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Основные понятия визуальных коммуникаций					
Тема 13. Технические и программные средства визуализации информации в интернет-среде	0	10	0	52	62
Итого по разделу 1	0	10	0	52	62
Раздел 2. Средства разработки визуальных коммуникаций					
Тема 14. Визуальное представление информации в интернет-среде	0	10	0	52	62
Итого по разделу 2	0	10	0	52	62
Всего за семестр	0	20	0	104	124
Всего за курс	0	42	0	200	242
Всего по компоненту ООП	0	86	0	472	558

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

7.1. Контрольные вопросы

РАЗДЕЛ 1

РАСТРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И МЕТОДЫ ОБРАБОТКИ ИЗОБРАЖЕНИЙ

1. Среда и интерфейс растровых редакторов. Панели инструментов, контекстные меню, настройка рабочих областей.
2. Форматы растровых файлов (PSD, TIFF, JPEG, PNG, WebP) и их технологическое назначение.
3. Инструментарий выделения растровых зон: алгоритмы работы инструментов геометрического, цветового и контурного типов.
4. Инструменты не деструктивного трансформирования: смарт-объекты, масштабирование, деформация (Warp) и пластика (Liquify).
5. Цветовые модели (RGB, CMYK, Lab) и методы конвертации изображений.
6. Работа со слоями в растровых редакторах. Режимы наложения слоев, их математическая суть и художественное назначение.
7. Технологии маскирования: быстрые маски, маски слоя, векторные маски, обтравочные маски (Clipping Masks).
8. Инструменты ретуширования и реставрации архивных или поврежденных фотоизображений.
9. Цветокоррекция: корректирующие слои, использование гистограмм, кривых (Curves) и уровней (Levels).
10. Фильтрация и стилизация растровых изображений. Имитация классических художественных техник.

РАЗДЕЛ 2

ВЕКТОРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПОЛИГРАФИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

1. Особенности векторного способа описания графической информации. Преимущества масштабирования без потери качества.
2. Опорные точки и направляющие векторы в кривых Безье. Математические принципы построения контуров инструментом «Перо».
3. Способы объединения, пересечения, исключения и вычитания векторных объектов.
4. Градиентные заливки, сетчатые градиенты (Mesh Gradient) и методы сложного окрашивания векторных объектов.
5. Работа со шрифтами в программах векторной графики. Простой и фигурный текст. Размещение текста вдоль контура.
6. Преобразование шрифтового оформления в векторные кривые: технологическая необходимость и последствия для верстки.
7. Импорт и трассировка растровых изображений в векторную форму. Параметры трассировки.
8. Подготовка макетов полиграфической продукции к печати. Цветовые профили, вылеты под обрез, треппинг и генерация PDF-файлов

РАЗДЕЛ 3

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ РАСТРОВЫХ И ВЕКТОРНЫХ ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРОВ

1. Создание и применение профессиональных презентационных макетов (mockups) на основе смарт-объектов.
2. Методы автоматизации рутинной обработки изображений: запись макрокоманд (Actions) и пакетное конвертирование файлов.
3. Сшивание панорамных изображений и автоматизированное объединение кадров (Photomerge).
4. Создание покадровой анимации средствами растровых редакторов. Шкала времени (Timeline), оптимизация и экспорт веб-анимации.
5. Специфика отрисовки двумерных графических персонажей в векторной среде.
6. Особенности создания технических чертежей в векторных средах: построение ортогональных проекций, аксонометрии, изометрии и перспективы.

РАЗДЕЛ 4

ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ВЕБ-СРЕДЕ

1. Ключевые требования к веб-визуализации информации и инклюзивности интерфейсов (международные стандарты WCAG).
2. Современные кроссплатформенные среды проектирования веб-интерфейсов (Figma), понятие дизайн-систем и библиотек компонентов.
3. Построение карт пользовательского пути (CJM) и основы проектирования интерактивных пользовательских сценариев.
4. Принципы адаптивной верстки цифровых интерфейсов для мобильных, планшетных и десктопных платформ.
5. Роль и место генеративных нейросетей (Midjourney, Stable Diffusion) в современном пайплайне разработки графического дизайна.

6. Методы и веб-ориентированные инструменты создания интерактивной инфографики и визуального сторителлинга.

7.2. Темы докладов (рефератов)

Не предусмотрены программой дисциплины

7.3. Темы письменных работ (типы задач)

Модульная контрольная работа проводится в виде тестирования.

Тестирование включает 10 тестовых заданий.

Время выполнения – 20 минут.

Пример тестового задания приведен ниже.

Вариант № n

1. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле и меню образуют:
 - а) полный набор графических примитивов графического редактора;
 - б) перечень режимов работы графического редактора;
 - в) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором;
 - г) среду графического редактора.
2. Что такое векторная графика?
 - а) графическое изображение пиксельных объектов;
 - б) графическое изображение математических объектов;
 - в) графическое изображение многоугольников;
 - г) графическое изображение фото объектов.
3. Процедура преобразования растрового изображения в векторное называется:
 - а) форматированием;
 - б) растриванием;
 - в) ретушированием;
 - г) трассировкой.
4. Укажите особенности векторной графики:
 - а) высокая реалистичность изображений;
 - б) зависимость размера графического файла от качества изображения;
 - в) возможность открытия в любом графическом редакторе;
 - г) масштабирование без потери качества.
5. Опорные точки кривых в векторной графике называются:
 - а) растрами;
 - б) пикселями;
 - в) маркерами;
 - г) узлами.
6. Обтравочная маска в графическом редакторе позволяет:
 - а) скрыть видимость одного или нескольких объектов;
 - б) ограничить отображение одних объектов границами других;
 - в) создать группу из нескольких объектов;
 - г) объединить несколько объектов в единое целое.
7. Нужно ли переводить векторный шрифты в кривые?
 - а) да;
 - б) нет;
 - в) по желанию;
 - г) векторные шрифты нельзя перевести в кривые.

8. Прimitives в графическом редакторе называются:
 - а) наборы цветов (палитра);
 - б) основные инструменты программы;
 - в) линия, круг, прямоугольник;
 - г) выделение, копирование, вставка.
9. Для чего нужен текстовый фрейм?
 - а) для элементов фона;
 - б) для размещения иллюстраций;
 - в) для размещения текста;
 - г) для преобразования текста в кривые.
10. Минимальным объектом в векторной графике:
 - а) точка экрана (пиксель);
 - б) палитра цветов;
 - в) вектор;
 - г) объект (прямоугольник, круг и т.п.).

Критерии оценивания модульной контрольной работы

Вид задания	Количество баллов
1 тестовое задание	2
Количество тестов	10
Всего	20

В ходе изучения дисциплины студенты готовят индивидуальное задание по созданию растровых и векторных изображений. Требования к содержанию и оформлению заданий, а также критерии оценивания заданий размещаются в дистанционном курсе «Компьютерные технологии в дизайне» в *облаке сервиса mail.ru*, папка «Компьютерные технологии в дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/P53g/2ywbyS4aN>.

7.4. Образец содержания экзаменационного билета (при наличии экзамена по дисциплине)

В случае ведения учебного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, содержание билета может отличаться от приведенного.

Билеты для проведения экзамена не предусмотрены.

Экзамен проходит в форме просмотра выполненных заданий и устного собеседования.

На итоговый просмотр предоставляются творческие задания, выполненные в программах растровой, векторной графике в формате PSD или JPG. Студент должен рассказать о процессе выполнении творческих заданий.

Критерии оценивания экзаменационного задания

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив все виды заданий, составляет 40 баллов.

На итоговом просмотре студент должен продемонстрировать знание базовых понятий данной дисциплины, продемонстрировать навыки создания графических объектов.

Критерии оценивания	Шкала оценивания
Практическое задание имеет завершённый, целостный характер.	31-40 баллов

Отличается профессиональным, грамотным, техническим исполнением. Задание отвечает конкретно сформулированным целям данного задания. В работе полностью решены все проектные задачи. Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры (самостоятельно составленные); излагает материал последовательно и правильно.	
Практическое задание выполнено последовательно и грамотно, методом работы от замысла к завершению. В целом отвечает конкретно сформулированным целям данного задания. В работе решено большинство проектных задач. Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры; излагает материал последовательно и правильно. Допускает незначительные неточности в ответе.	21-30 баллов
Практическое задание выполнено старательно, но формально. В практическом задании присутствуют серьезные недостатки.	11-20 баллов
Практическое задание выполнено небрежно и без интереса, в целом не отвечает профессиональным требованиям. Работа выполнена самостоятельно.	0-10 баллов

8. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ

Общая оценка знаний, обучающихся по дисциплине проводится по 100-балльной шкале исходя из максимума, приведенного в таблице ниже. Организационно-учебная работа в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, своевременное и качественное выполнение домашних заданий, активность во время проведения лабораторных занятий.

8.1. Семестр 3

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Раздел 1	Организационно-учебная работа студента в аудитории	20
	Модульная контрольная работа (просмотр)	40
	Итого	60
Самостоятельная работа		40
Всего		100

8.2. Семестр 4

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Раздел 2	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа (просмотр)	40

	Итого	50
Самостоятельная работа		10
Экзамен		40
Всего		100

8.3. Семестр 5

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Раздел 3	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа (просмотр)	40
	Итого	50
Самостоятельная работа		20
Экзамен		40
Всего		100

8.4. Семестр 6

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Раздел 4	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа (просмотр)	40
	Итого	50
Самостоятельная работа		20
Экзамен		40
Всего		100

Соответствие баллов оценке

Количество баллов из 100	ECTS	Оценка по пятибалльной шкале	
		Экзамен, дифференцированный зачет	Зачет
90-100	A	отлично	зачтено
80-89	B	хорошо	зачтено
75-79	C		зачтено
70-74	D	удовлетворительно	зачтено
60-69	E		зачтено
35-59	FX	неудовлетворительно	не зачтено
0-34	F		не зачтено

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебные занятия проводятся в 7-м и 5-м корпусах ДонГУ (г. Донецк, ул. Челюскинцев, 186; 189б). Для проведения лабораторных занятий требуется аудитория,

оборудованная меловой или маркерной доской, мультимедийный проектор и экран, ноутбук, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя, выход в Интернет – проводной или с использованием Wi-Fi.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в учебно-методическом кабинете 7-го корпуса (ауд.103).

Обучающиеся имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования экономического факультета «ДонГУ». При изучении дисциплины применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

С использованием ресурсов платформы дистанционного образования осуществляется текущий контроль знаний, обучающихся на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

Дистанционный курс «Компьютерные технологии в дизайне» для студентов направления подготовки 54.03.01 Дизайн, профиля «Графический дизайн» факультета ФГБОУ ВО «ДонГУ»: *облако сервиса mail.ru*. Папка «Компьютерные технологии в дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/P53g/2ywbyS4aN>.

10. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

10.1. Основная литература

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 203 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-22205-0. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/600898> (дата обращения: 21.05.2026).
2. Компьютерные технологии в дизайне: учебно-методическое пособие / сост.: П. А. Дереза, А. О. Радионов, В. В. Гринько; ФГБОУ ВО «ДонГУ». – Донецк: ДонГУ, 2025. – 197 с. – URL: <http://repo.donnu.ru/> К№ 426544 (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: ЭБС ДонГУ, свободный. – Текст: электронный.
3. Королев, Д. А. Основы компьютерной графики : учебное пособие для вузов / Д. А. Королев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. – 212 с. – ISBN 978-5-507-54200-0. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/513476> (дата обращения: 21.05.2026). – Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 3-е изд., испр. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 182 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-18905-6. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/586107> (дата обращения: 21.05.2026).
5. Лепская, Н. А. Основы компьютерной графики и дизайна : учебное пособие / Н. А. Лепская. – Москва : Когито-центр, 2004. – 112 с. – ISBN 5-89353-137-X. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/109116> (дата обращения: 21.05.2026). – Режим доступа: для авториз. пользователей.
6. Радионов, А. О. Основы создания векторной графики: практикум для студентов очной и заочной форм обучения направления подготовки 54.03.01 Дизайн / А. О. Радионов. – Донецк: ГОУ ВПО «ДонНУ», 2022. – 116 с. – URL: <http://repo.donnu.ru/> К№ 426584 (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: ЭБС ДонГУ, свободный. – Текст: электронный.
7. Трошкина Ю. Ю., Гринько В. В. Художественно-техническое редактирование: практикум для бакалавров направления подготовки 54.03.01 Дизайн – Донецк: ДонНУ,

2021. – URL: <http://repo.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: ЭБС ДонГУ, свободный. – Текст: электронный.

8. Тухбатуллина, Л. М. Иллюстрирование в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, А. И. Вильданова. – Казань : КНИТУ, 2022. – 84 с. – ISBN 978-5-7882-3232-4. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/412469> (дата обращения: 21.05.2026). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

9. Халед Н. А. Возможности цифровых технологий в проектировании образовательного пространства: потенциал графического дизайна и дизайна интерьера / Н. А. А. Халед. – Текст: электронный // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. – 2022. – № 2 (53). – С. 100–107. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48967946> (дата обращения: 07.03.2023). – Режим доступа: НЭБ eLibrary.ru, для авториз. пользователей.

10.2. Дополнительная литература

1. Барышников, А. П. Основы композиции : учебник для вузов / А. П. Барышников, И. В. Лямин. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 196 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10775-3. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/564074> (дата обращения: 21.05.2026).

2. Истратова, Е. Е. Компьютерная графика : учебное пособие / Е. Е. Истратова. – Новосибирск : НГТУ, 2025. – 64 с. – ISBN 978-5-7782-5362-9. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/514545> (дата обращения: 21.05.2026). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Курушин, В. Д. Дизайн и реклама: от теории к практике / В. Д. Курушин. – Москва : ДМК Пресс, 2017. – 308 с. – ISBN 978-5-97060-553-0. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/97360> (дата обращения: 21.05.2026). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Соколова, В. В. Вычислительная техника и информационные технологии. Разработка мобильных приложений : учебник для вузов / В. В. Соколова. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 160 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16302-5. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/561336> (дата обращения: 20.05.2026).

5. Хныкина, А.Г. Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие / А. Г. Хныкина ; Министерство образования и науки РФ, Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : Северо-Кавказский Федеральный университет (СКФУ), 2021. – 99 с.: ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=466914> (дата обращения: 21.05.2026).

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 215 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16034-5. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 21.05.2026).

7. Хныкина, А.Г. Информационные технологии / А.Г. Хныкина, Т.В. Минкина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : СКФУ, 2021. – 126 с.: схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494703> (дата обращения: 28.09.2021). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.

11. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Национальная электронная библиотека (НЭБ): федеральная государственная информационная система / Министерство Культуры РФ; Российская государственная библиотека. – Москва, 2019. – URL: <https://rusneb.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим

доступа: свободный, подписка. Необходима установка программного обеспечения. – Текст: электронный.

2. **eLIBRARY.RU**: научная электронная библиотека: сайт. – Москва, 2000- . – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.

3. Научная электронная библиотека «**Кибер.Ленинка**»: сайт / Ассоциация «Открытая наука». – Москва, 2014. – URL: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

4. Электронно-библиотечная система «**Лань**»: [сайт]. – URL: <https://e.lanbook.com> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: издания Сетевой электронной библиотеки, для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.

5. **ЭБС Юрайт**: электронная библиотечная система: сайт. – Москва, 2013. – URL: <https://urait.ru/library/svobodnyy-dostup/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: издания свободного доступа, для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.

6. **Электронно-библиотечная система ДонГУ**: сайт / ФГБОУ ВО «ДонГУ». – Донецк, 2016. – URL: <http://library.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

7. **Электронный каталог** Научной библиотеки ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://library.donnu.ru/catalog/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: поиск свободный, электронные документы – для пользователей ДонГУ.

8. **Электронный архив ДонГУ**: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://repo.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный.

9. Официальный сайт Союза дизайнеров России <http://www.design-union.ru>.

10. Блог о будущем дизайна, инновациях в технологиях, материалах и проектной деятельности, медиаресурсы о дизайне <https://www.designboom.com/>

11. Всероссийская творческая общественная организация "Союз художников России" <https://www.shr.su/>.

12. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДонГУ № 46484614)
 2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДонГУ № 46472919)
 3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы Dream Spark для высших учебных заведений)

4. Антивирус Касперского, Adobe Acrobat Reader, xPDF (лицензии GPL, Apache, BSD для свободного программного обеспечения).